

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Sekolah merupakan lembaga yang dirancang untuk pembelajaran siswa dibawah pengawasan guru untuk mengembangkan banyak hal. Salah satunya adalah belajar matematika. Penanaman konsep dasar dimulai ketika anak memulai sekolah Taman Kanak-kanak.

Menurut Seefeldt dan Wasik yang diterjemahkan Pius Nasar (2008: 386) menyatakan bahwa “dasar perkembangan matematika anak-anak dibangun pada tahun-tahun dini. Matematika dibangun oleh keingintahuan dan semangat anak-anak dan tumbuh secara alami dari pengalaman mereka. Agar anak-anak belajar konsep matematika sesuai dengan usia, mereka harus (a) mengembangkan bahasa matematika, (b) punya kesempatan interaktif untuk pengalaman matematika, (c) termotivasi untuk tertarik pada matematika:

a. Mengembangkan bahasa matematika

Pembicaraan dan percakapan informal anak-anak tentang kegiatan mereka bisa menuntun kepada perkembangan bahasa yang bisa digunakan untuk menjelaskan konsep dan prosedur matematika. Ketika anak-anak belajar sebutan untuk bentuk, seperti lingkaran, segi empat, dan segi tiga, mereka sedang belajar bahasa matematika. Sama halnya, ketika anak-anak belajar memakai dengan tepat kata-kata “lebih kecil daripada,” “lebih besar

daripada,” “dan berbeda dari,” mereka belajar kata-kata yang membantu menggambarkan pola, ukuran dan bentuk-bentuk benda-benda, dan hubungan benda-benda satu sama lain membantu anak mengembangkan bahasa matematika.

b. Kesempatan interaktif untuk pengalaman matematika

Untuk mendapatkan kesempatan belajar matematika, anak-anak memerlukan (1) pengalaman-pengalaman yang langsung berhubungan dengan matematika, (2) interaksi dengan anak-anak lain dan orang dewasa berkenaan dengan pengalaman-pengalaman ini, dan (3) waktu untuk merefleksi pengalaman-pengalaman tersebut.

c. Termotivasi untuk tertarik pada matematika

Anak-anak usia tiga, empat, dan lima tahun bisa belajar untuk menyukai berfikir dan bernalar secara matematika jika mereka belajar menikmati matematika. Salah satu tujuan dari pengalaman di taman kanak-kanak ialah menanamkan didalam diri anak kecintaan kepada matematika. Bagaimanapun, sikap ini harus mulai oleh para guru. Para guru anak-anak usia 3-5 tahun harus merasa senang dengan konsep matematika dan mengembangkan pengertian kuat tentang bagaimana menerapkan matematika sepanjang kegiatan-kegiatan sehari-hari. Juga, para guru harus secara positif memperkuat persepsi anak-anak tentang diri mereka sendiri bagaimana orang yang belajar matematika. Secara terang-terangan mengatakan kepada anak bahwa mereka cakap dalam berhitung, dan

menyortir, atau matematika akan membantu mereka membentuk persepsi tentang diri, mereka sendiri sebagai pemikir matematika.”

Proses pembelajaran tersusun atas sejumlah komponen atau unsur yang saling berkaitan satu sama lainnya. Interaksi guru dengan siswa saat proses belajar mengajar memegang peran penting dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Kegagalan guru dalam menjelaskan secara benar mungkin terjadi karena saat proses belajar mengajar guru kurang membangkitkan perhatian dan kurangnya interaksi komunikasi antara siswa dengan guru. Sehingga banyak siswa yang tidak tertarik dan tidak mengerti penjelasan guru.

Dunia anak adalah dunia bermain yang penuh keceriaan. Keceriaan itu tersirat dari wajah anak-anak yang sedang mengalami pertumbuhan baik dari segi kognitif, efektif, maupun psikomotoriknya melalui aktifitas bermain yang dikemas secara edukatif. Pentingnya pendidikan anak usia dini terutama melalui metode-metode permainan edukatif bertujuan untuk mengembangkan aspek kepribadian anak. Pendidikan anak usia dini melalui metode bermain sambil belajar dipandang sangat *urgent* apalagi anak adalah permata hati yang amat mahal harganya. Anak merupakan generasi penerus dimasa yang akan datang sehingga pertumbuhannya baik aspek fisik maupun kepribadian (mentalnya) perlu diarahkan sejak dini.

Para tokoh konstruktivis seperti Piaget dan Lev Vigotsky (dalam Badru Zaman, 2008) meyakini bahwa pembelajaran terjadi pada anak saat anak memahami dunia sekeliling mereka. Pembelajaran menjadi proses

interaktif yang melibatkan teman sebaya anak, orang dewasa dan lingkungan. Anak membangun pemahaman mereka sendiri terhadap dunia. Mereka memahami apa yang terjadi di sekeliling mereka dengan mensintesa pengalaman-pengalaman baru dengan apa yang telah mereka pahami sebelumnya.

Pemanfaatan alat peraga dan media sebagai sumber belajar ini sangat penting karena merupakan salah satu komponen yang memberi dukungan terhadap proses belajar. Namun tidak semua Taman Kanak-kanak mempunyai alat peraga atau media yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini karena adanya perbedaan kemampuan uang di Taman Kanak-kanak. Dan guru diminta lebih kreatif untuk memanfaatkan barang atau benda yang disekitar lingkungan sebagai sumber belajar yang menarik bagi siswa. Penggunaan media pengajaran diharapkan meningkatkan proses belajar mengajar di sekolah sehingga dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa.

Dwi Yulianti (2010: 53) menyatakan dengan melakukan percobaan menggunakan alat peraga perhatian anak akan lebih tertuju pada percobaan yang dilakukannya. Hal ini akan meningkatkan sikap, minat atau motivasi anak dalam mengikuti pelajaran.

Kedudukan media pengajaran atau alat peraga dapat digunakan sebagai salah satu upaya mempertinggi proses interaksi antara guru dan siswa. Fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang digunakan oleh guru. Penggunaan media pengajaran diharapkan dapat

meningkatkan proses belajar mengajar di sekolah sehingga pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa.

Penggunaan media *smart box* merupakan salah satu upaya mengenalkan bentuk-bentuk geometri. Di mana media yang kreatif, inovatif dan ramah lingkungan dapat dibuat dari kardus bekas dan bahan lainya yang dapat dengan mudah didapatkan yang dibuat semenarik mungkin sehingga siswa tertarik. Dengan media ini anak dapat belajar bentuk-bentuk geometri.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penulis merasa tertarik untuk mengadakan penelitian mengenai penggunaan media *smart box* dalam pembelajaran mengenal bentuk geometri dengan judul “Penggunaan Media *Smart Box* Untuk Peningkatan Sikap Kemampuan Mengenal Bentuk–bentuk Geometri”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka peneliti mencoba merumuskan masalah sebagai berikut: “Adakah peningkatan sikap kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri melalui media *smart box* TK Anggrek Gemolong?”.

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah “Meningkatkan sikap kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri melalui media *smart box* pada siswa TK Anggrek Gemolong”.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan pada tujuan yang hendak dicapai, penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung.

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan sumbangan kepada pembelajaran matematika. Terutama pada peningkatan belajar matematika dalam penggunaan media *smart box*.
- b. Mengetahui dan mendalami kreativitas anak melalui media *smart box*.
- c. Sebagai informasi pengetahuan supaya meningkatkan kreativitas anak dalam media *smart box*.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

a. Siswa

- 1) Dapat mengenal konsep matematika dan bentuk-bentuk geometri dengan media *smart box*.
- 2) Mendorong kemampuan pemecahan masalah, kesiapan dan ketepatan pengambilan keputusan, daya juang serta komitmen diri.
- 3) Dapat mengkoordinasikan motorik kasar dan motorik halus.

b. Guru

- 1) Sebagai bahan masukan dalam meningkatkan mutu pendidikan kelas.

- 2) Sebagai pendorong untuk meningkatkan pelaksanaan pendidikan sehingga dapat menjadi produk pengetahuan bagi orang tua dan guru.

c. TK ANGGREK GEMOLONG

Dengan hasil penelitian ini diharapkan TK ANGGREK GEMOLONG dapat lebih meningkatkan penggunaan media *smart box* agar minat belajar matematika siswa lebih baik dan perlu dicoba untuk diterapkan pada mata pelajaran yang lain.